任天堂グループ会社

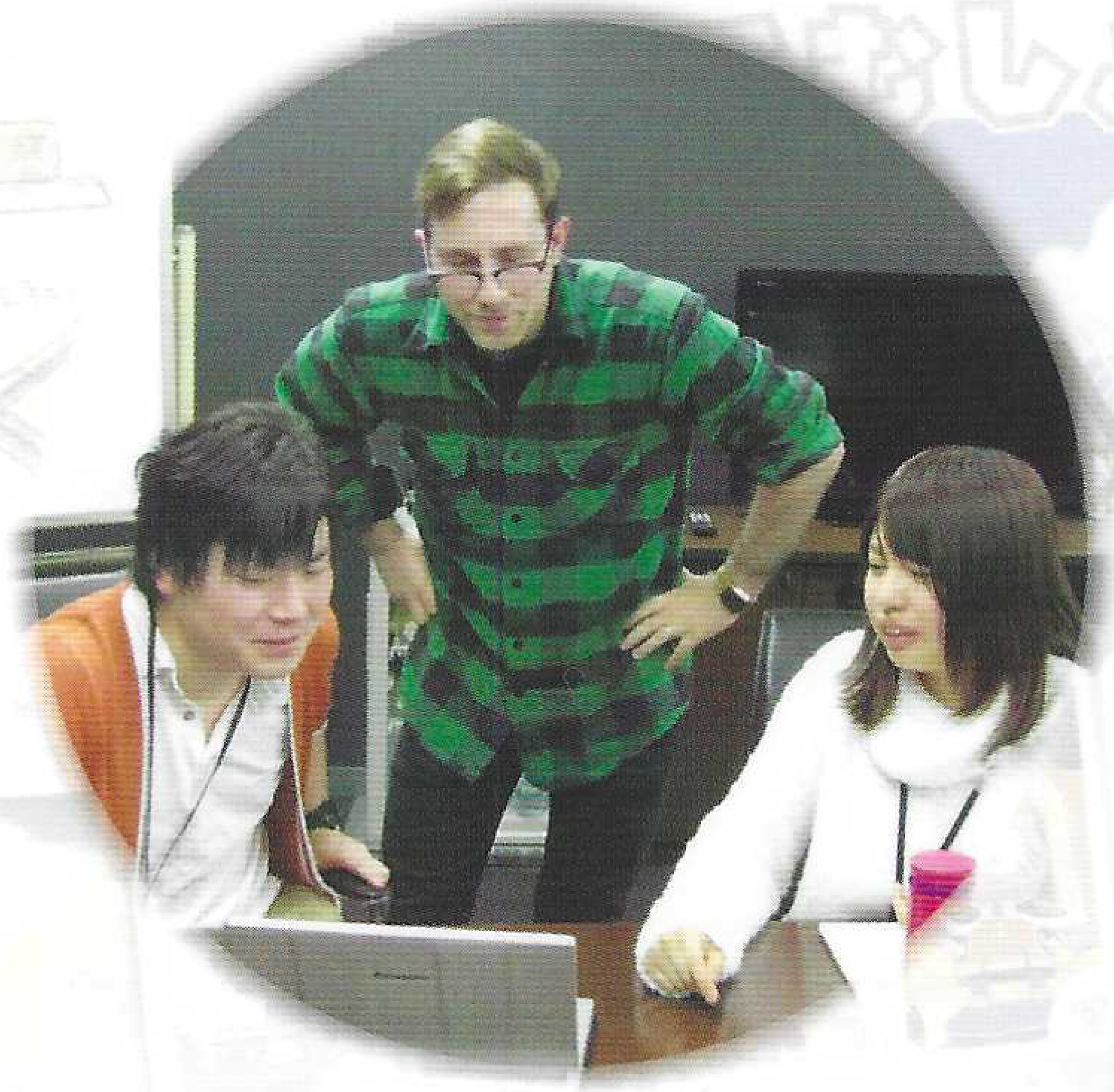
エヌディーキューブ株式会社

2019年度 新卒採用案内











社長挨拶

任天堂株式会社の子会社としてワールドワイドなタイトルを開発

当社は任天堂株式会社が９７%出資するゲームソフトウェア開発会社です。これまで「マリオパーティ」シリーズ、「Wii Party」シリーズを中心に開発しており、関わったソフトの累計販売本数は2,000万本以上、更にスマートフォン向けのタイトルも加わり、世界中のお客様に楽しんで頂いております。

ゲーム開発者として抜群の成長機会を提供

任天堂IPを使ったゲームの開発機会や、それらに対する世界中のお客様からの御意見・御感想を得られる機会があることは、開発者にとって大きなやりがいを持てる環境であると思います。
またコンシューマー開発に加え、スマートフォン向けアプリ開発にも携わり、これまでにない制作環境での体験は、今後のさらなる成長に向けて大きな一歩となりました。

より良いゲーム開発環境を目指す

良い「ものづくり」のためには、良い環境づくり、心身の健康づくりが何よりも大切と考えております。
当社は、開発業務の他、その立地を活かしたマーケティング機能も持つ東京本社と、中心部にありながら、じっくりゆったりとした北の大地の開発拠点である札幌本社の２本社制としております。
また健康施策として、部活動やマラソン大会出場の奨励、ウォーキングイベントの実施等、心身の健康維持をしながら、良い開発に繋げていきたいと思っています。

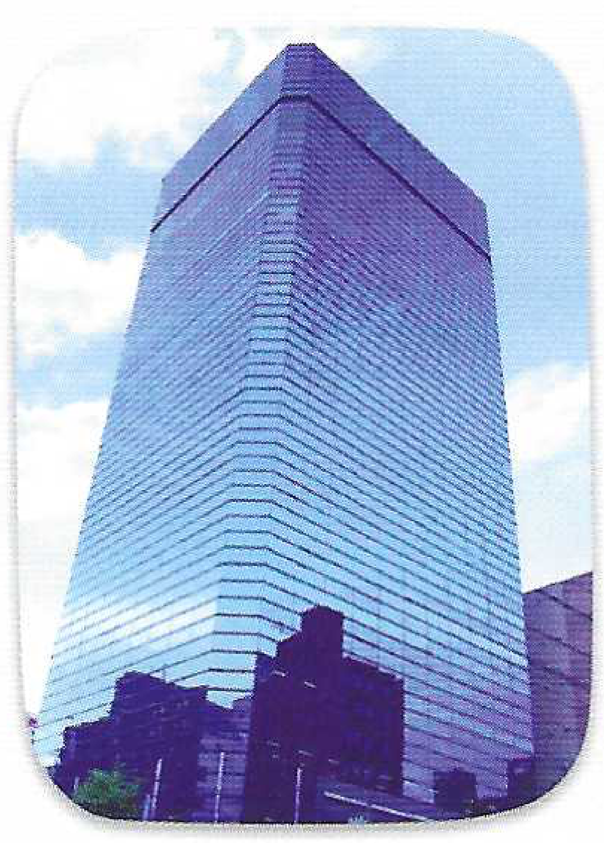
代表取締役社長　遠藤英俊

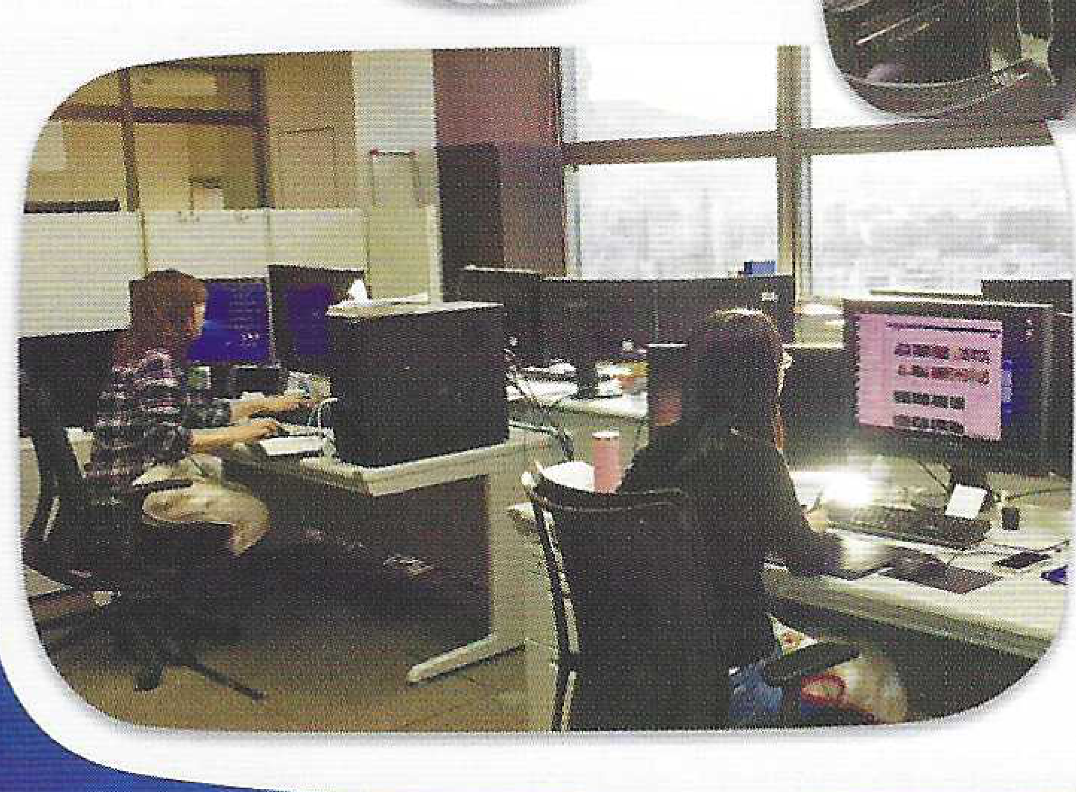
オフィス紹介

エヌディーキューブは２本社制として開発の拠点を置いています。

札幌本社

開発業務を中心に、冬は雪まつり会場となる札幌の中心「大通」に位置して、札幌を一望できる環境にあり、北の大地でゆったりとした開発環境にあります。

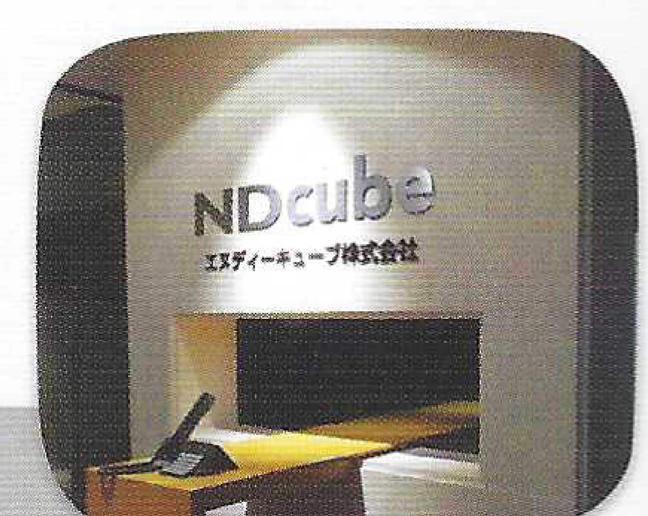



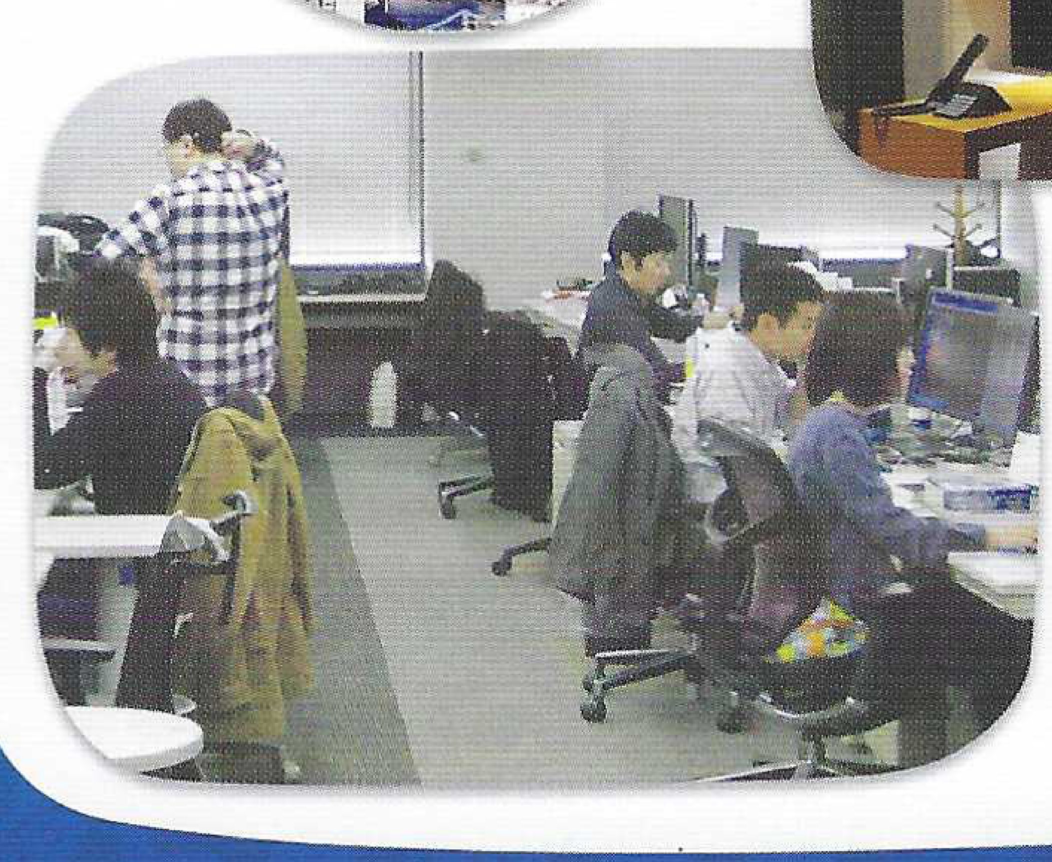




東京本社

開発業務の他、マーケティング機能をもっています。
聖路加タワー４６Ｆに位置して、東京スカイツリー、東京湾を一望できる環境にあります。



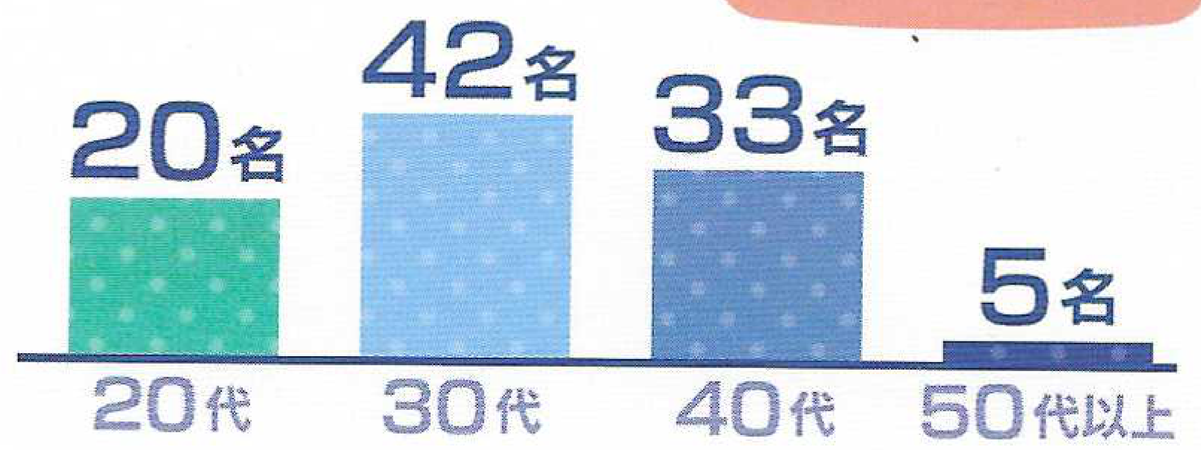



エヌディーキューブデータ

所属人比

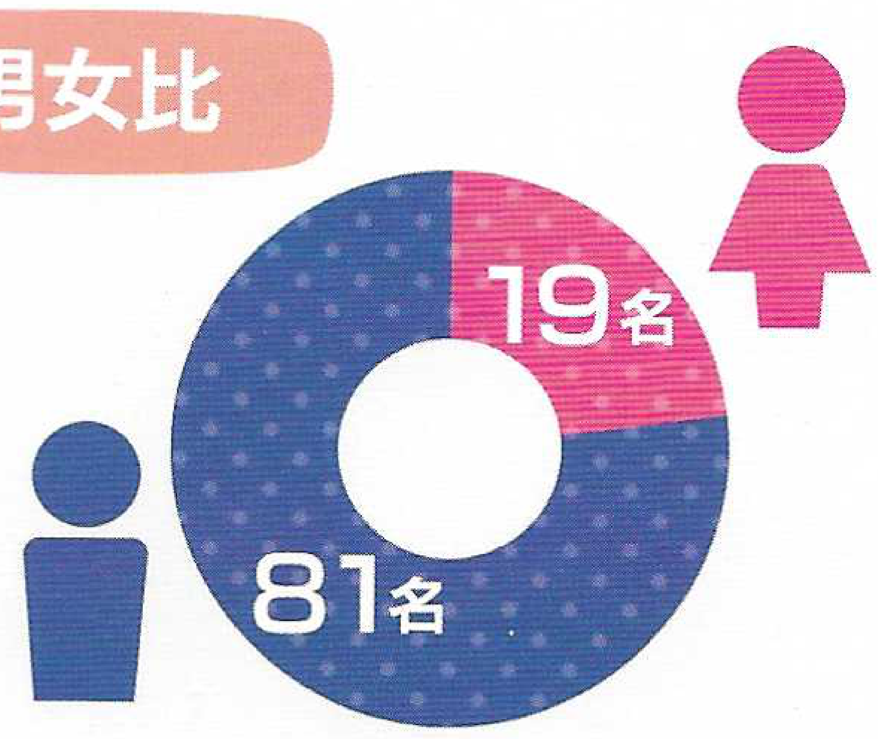


年齢層

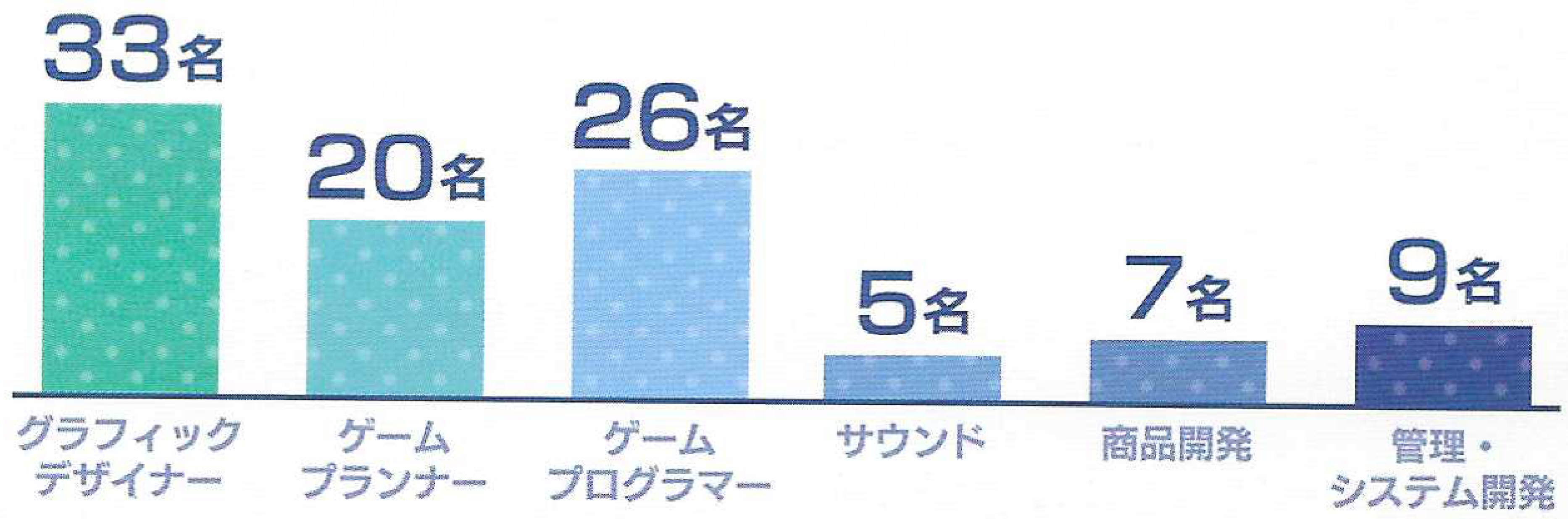


平均年齢：37.02歳

男女比



職種比



（2017.11.1 現在）

エヌディーキューブで開発にかかわりました。

どうぶつの森
ポケットキャンプ



©2017 Nintendo

マリオパーティ100
ミニゲームコレクション



©2017 Nintendo

マリオパーティ
スターラッシュ



©2016 Nintendo

どうぶつの森
amiiboフェスティバル



©2015 Nintendo

マリオパーティ 10



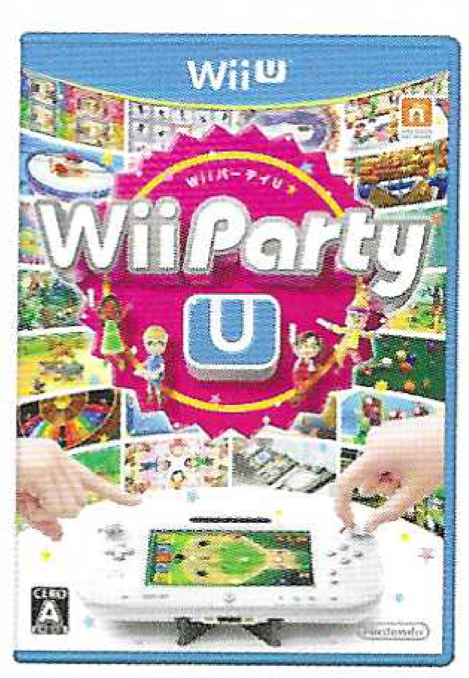
©2015 Nintendo

マリオパーティ
アイランドツアー



©2013-2014 Nintendo

Wii Party U



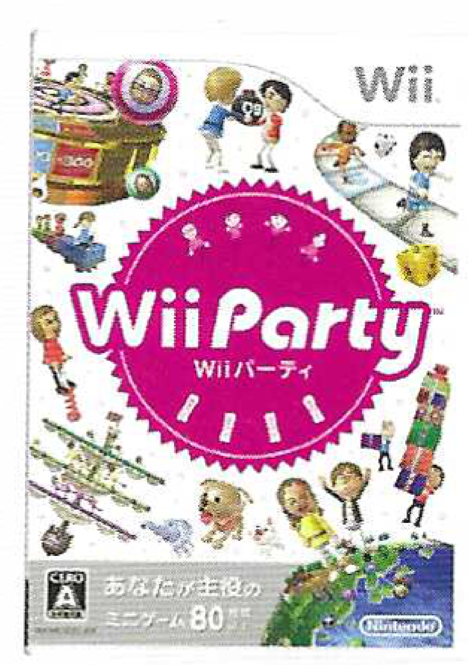
©2013 Nintendo

マリオパーティ 9



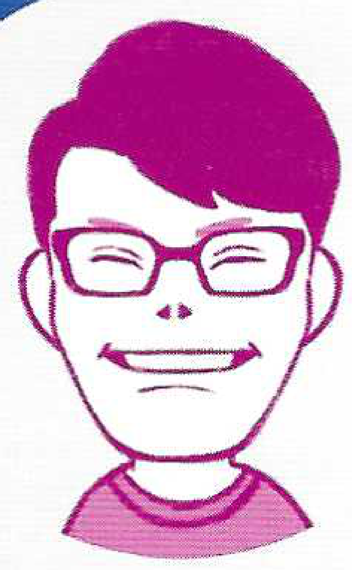
©2012 Nintendo

Wii Party



©2010 Nintendo

社員インタビュー



内田 大貴
2016年新卒入社
ゲームプランナー
札幌本社

具体的な仕事内容

ゲームの内容を考えたり、ゲーム制作の流れを円滑にするためのスケジュール調整などをする仕事をしています。入社して２年目ですが、ミニゲームの作成から、メインモードの作成など幅広い業務をさせてもらっています。

Q.エヌディーキューブはどんな会社ですか？

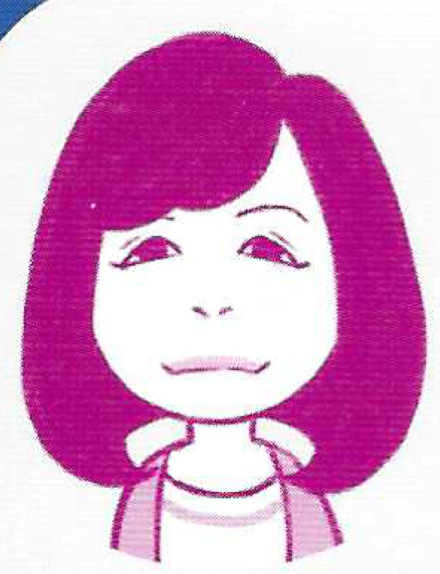
社員同士とても仲の良い会社だと思います。よく会社終わりに飲みに行ったり、休日に遊びに行ったりしています。自転車好きな僕と一緒にサイクリングに行ってくれる先輩もいますし、神戸からひとりで札幌に来た僕ですが、寂しくなる暇がありません。笑　仕事上の仲の良さを超えて、すっかり友人のような仲の良さで、とてもありがたいです。

Q.仕事のどんなところにやりがいを感じますか？

自分の頭の中でイメージしていた世界が、実際にゲーム機で動いているのを見た時、とても感動しました。さらに、世界中のユーザーがそれをプレイしているということは本当に夢のようで、学生時代の自分にはとても想像できないことでした。

Q.今後の目標を教えてください

自分で考えた企画をまずは一本、世の中に出すことです。ゲーム制作についてはまだまだ勉強中ですが、社内には新規企画のアイディアを形にすることをフォローしてくれる部署がありますので、まずはアイディアを提出できるようにまとめたいと思います！



阿部 静香
2016年新卒入社
グラフィックデザイナー
札幌本社

具体的な仕事内容

主にボタンやゲージ、アイコンなど画面上に表示されるUIの２Ｄ部分を作成しています。最初はUIの仕事について漠然と ″ボタンやアイコンを作って画面にレイアウトする仕事″ という認識でしたが、実際に仕事を始めてみて ″ゲームを遊ぶお客様が分かりやすく見やすい画面作りを考え設計する仕事″ という認識になりました。

Q.エヌディーキューブはどんな会社ですか？

とてもフランクな方が多い会社だと思いました。
入社した当時はガチガチに緊張していたのですが、お昼休みや仕事終わりには先輩がご飯に誘ってくれたりいつも気にかけてくださり、分からない事や相談したいことを話しに行きやすい雰囲気を作ってくれました。

Q.仕事のどんなところにやりがいを感じますか？

自分の作成したデザインがゲームの一部となって、世界観を作る一員になれることがとても嬉しいです。
また、ゲームの流れを考えて自分の中で「わかりにくい」「違和感がある」ことをデザインで解決できた時にやりがいを感じます。

Q.今後の目標を教えてください

私はまだ２年目で、技術も仕事の理解もまだまだ未熟です。まずは、1人のデザイナーとして仕事ができる力を身につけたいです。
また、分かりやすさや遊びやすさを考えると共に、「もっとこうしたら面白くなる」というアイデアをもっとたくさん織り交ぜて仕事ができたらと思います。



角 健吾
2016年新卒入社
ゲームプログラマー
東京本社

具体的な仕事内容

企画・絵・音楽と様々な素材を、実際のゲーム機上で遊べるようプログラムとしてまとめるのがプログラマーの仕事です。
初めの頃は２Ｄアイコンやキャラクターモデルの確認ツールの作成を行っていました。現在ではデザイナーさんが作成したUIの実装がメインになっています。

Q.エヌディーキューブはどんな会社ですか？

仕事は仕事、遊びは遊びができる会社だと思います。しっかり仕事をしたら、その分お昼休みにはゲームを持ち寄って遊んでいます。
業界歴の長いベテランさんも多く、親身になって教えて貰えますから、技術を磨きたい人にとってはうってつけの環境かもしれません。

Q.仕事のどんなところにやりがいを感じますか？

自分の作ったプログラムが実際に画面上で動いていて、それがゲームプレイの一環になっているのを見ると、やりがいを感じられます。
苦労した分だけその嬉しさはひとしおで、自分と同じように楽しくプレイしている人の顔を想像して、にやにやしてしまいます。笑

Q.今後の目標を教えてください

今現在ですとUIの仕事が多いので、あまり関われてはおりませんが、今後は３Ｄ制御やグラフィックスなど、幅広い分野に挑戦してみたいと思っています。
またそれらを任せてもらえるよう、優秀な先輩たちの技術を盗みながら、さらに自分の技術を磨いていきたいです！

2017年入社
新入社員座談会



田中 健太朗
ゲームプログラマー
札幌本社



平田 夏南
ゲームプランナー
東京本社



角坂 就希
サウンドデザイナー
札幌本社

Q.入社しようと思ったきっかけは？

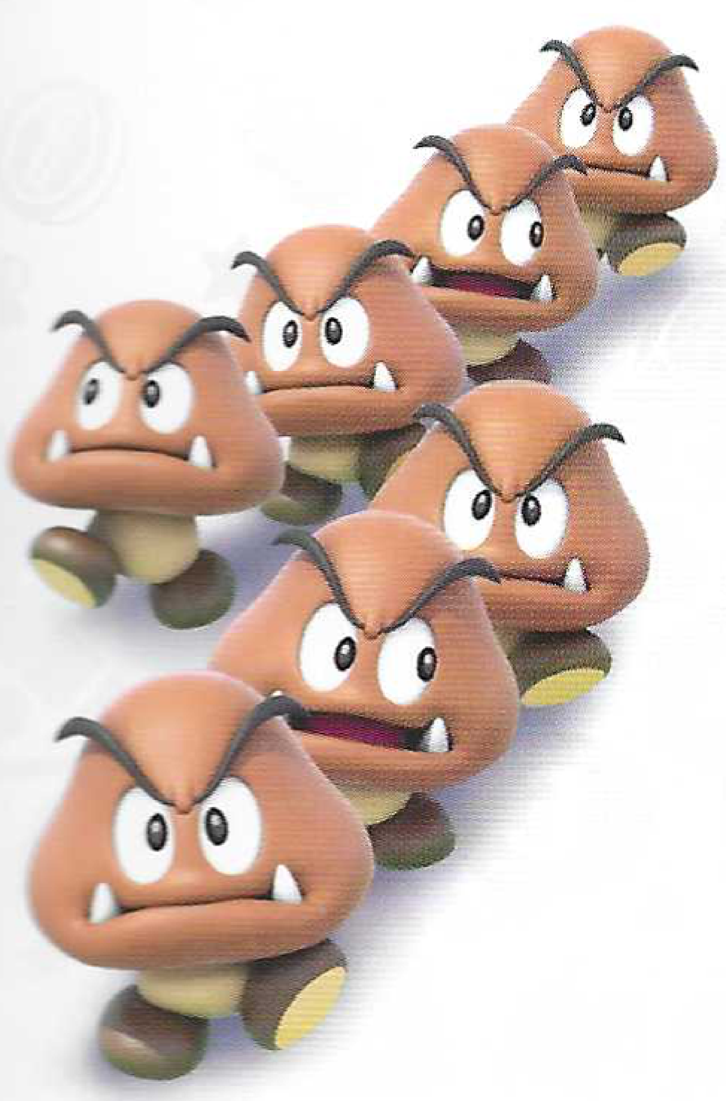


もともと任天堂のゲームが好きで、任天堂タイトルに携われると思ったからです。

私もきっかけはそうでした。
そこから説明会やHPで情報を集めて、大きすぎず小さすぎずの企業規模にも惹かれました。
自分の意見を発信しやすそうな規模だなって。

実際発信しやすいよね。先輩もちゃんと聞いてくれるから分からないこととかも聞きやすいし。
あと、僕はコンシューマー向けのゲームに携わってたくさんのノウハウや技術を学べそうと思ったからです。
実際、尊敬している先輩がいるので目標にして頑張りたいです。

Q.入社前不安だったことは？



入社後３ヵ月間は札幌本社で研修があったので、札幌での生活が想像つかなくて不安でした…

すごく不安がってたよね！でも、北海道グルメ一番楽しんでた気がする。笑

最初不安はあったけど、会社が中心街にあるし、家賃が安くて会社から30分程度の範囲に住めるから不便はないです。冬は寒いけど屋内は暖房きいてるからどこも暑いくらいだし。

寒い外でも、大通公園でイルミネーションとか雪まつりとかいつも賑わってるよね！

イルミネーション行きたいな～出張ないかな…笑

あと不安だったこと…自分の力量で通用するのかどうか不安だったんですけど、
先輩方がしっかり自分の力量や強みを見極めてくれてサポートしてくれたので、
漠然とした不安はすぐなくなりました。

Q.入社して感じたことは？

想像してた以上に先輩が丁寧に教えてくれました。
自分の力不足を感じることもありますけど、期待に応えたいです。

実際、業務に就くと任天堂スタッフとかなり密な連携によってゲームが作られていると感じました。

TGSなどゲーム関係のイベントに、札幌から出張して参加させてもらえて、勉強になるし、嬉しかったです。



選考スケジュール

3月	4月	5月・6月	7月
エントリー受付	書類選考	一次選考（筆記試験） 二次・三次選考（面接）	内定

※上記スケジュールは一例です。実際のエントリーにあたっては、
弊社ＨＰ（ホームページ）の採用ページにて、情報をご確認頂きますようお願い致します。
また選考に要する期間は前後することがございますので、ご了承ください。

募集要項

募集職種	・ゲームプランナー ・グラフィックデザイナー ・ゲームプログラマー
雇用形態	正社員（入社後、半年間は試採用期間）
募集対象	2019年3月末までに高専、専門学校、短大、大学、大学院を卒業見込みの方。 ※既卒の方で職歴がない方も応募していただけます。
募集学部・学科	全学部・全学科
募集方法	当社ホームページからエントリー
選考方法	書類選考（エントリーシート）、面接、筆記試験（職種別）他 ※デザイン系は作品選考あり。
勤務地	東京本社または札幌本社
勤務時間	10時～19時（休憩1時間含む）
休日・休暇	休日 - 完全週休2日制（毎週土、日曜日）、祝日 休暇 - 夏季休暇、年末年始休暇 年間休日数　126日（2017年度）
初任給	大学院卒 211,540円（月30時間までの固定残業手当40,740円含む） 大学卒　 201,160円（月30時間までの固定残業手当38,760円含む）
諸手当	通勤手当、残業手当（30時間超）、勤務地手当（東京勤務者）、役職手当
賞与・昇給	昇給---年1回 賞与---年1回 ※当社、規程による。
福利厚生	各種社会保険、退職金、慶弔見舞金、育児・介護休暇、有給休暇保存制度 定期健康診断（年1回）、クラブ活動、食事補助

エヌディーキューブが求める人物像

ゲームプランナー

- 人を楽しませる、驚かせることが好きで、そのための発想力や柔軟性が発揮できる人。
- 相手の言うことを汲み取ったり、それを踏まえながらも自身の意見をしっかりと伝えられるような力が大切です。
- ゲームや企画に関わらず誰にも負けない経験を持っている人。

グラフィックデザイナー

- 現代のデザインや技術を意識しながら2D/3Dツールを用いてデザイン表現ができる人。
- デザインの意図や見る側の立場をしっかりと汲み取った表現ができると活躍の場が広がります。
- チームの力を大切にしてお仕事ができる人と一緒に働きたいです。

ゲームプログラマー

- ご自身の学んできたプログラミングの基礎的な知識を活かせます。
- 常に自身の技術力に磨きをかける、向上心の高い先輩達が活躍しています。
- もしご自身でゲームを作ったことがあれば、ぜひアピールしてください。





採用実績校

宇都宮ビジネス電子専門学校
追手門学院大学
芝浦工業大学
東京工科大学
公立はこだて未来大学
専門学校HAL大阪
北海道教育大学　※五十音順

会社概要

名称	エヌディーキューブ株式会社
所在地	札幌本社　札幌市中央区南一条西 8-1-1　クリスタルタワー 7・14・15F 東京本社　東京都中央区明石町 8-1　聖路加タワー 46F
設立	2000/3/1
資本金	4 億 8,375 万円（任天堂株式会社 97%出資）
代表者	代表取締役社長　遠藤 英俊
主要取引先	任天堂株式会社
事業内容	・コンピュータ、通信機器、電子ゲーム機器等を利用したソフトウェア及び情報通信システムの企画、設計、開発、制作 ・映像情報ソフトウェア、音声ソフトウェアの企画、制作 ・ネットワークを利用したソフトウェア及びコンテンツの企画、開発、制作

当社ホームページはこちら
https://www.ndcube.co.jp









NDcube
エヌディーキューブ株式会社





